

Elevs fællesskaber undergraver klassefællesskabet

Nogle elever har fuldt fokus – bare ikke på undervisningen, men på hinanden og på at leve op til normer, som er i opposition til klassefællesskabet og delvis foregår online. Resultatet er blandt andet, at de optager hinanden, mens de sover under bordet eller ryger en cigaret i timen. Senere deler de videoen med andre, der kan se, hvad de kunne slippe afsted med i timen. I andre fællesskaber forsøger elever at gamble sig til gevinster og spænding. Begge dele sker for at være med i fællesskaber, men de undergraver fællesskabet i klassen.

Af **Mikkel Kamp**

Du vender ryggen til klassen for at skrive på tavlen og har måske fornemmet, at der er uro. Når du igen står med fronten til klassen, er noget forandret. Flere elever har byttet plads. Næste gang du vender dig om, gentager det sig, eller måske har en elev denne gang simpelthen forladt lokalet eller tændt en cigaret, mens en kamerat filmer det.

Dette er virkelige oplevelser, som danske gymnasielærere har haft i klasseværelset, og de bunder blandt andet i, at nogle elever

er fuldt fokuserede på hinanden og samtidig nærmest slet ikke har fokus på undervisningen eller klassekammerater, som ikke er en del af deres gruppe.

Samtidig er det en del af en langt større tendens, hvor unge fra flere dele af verden deler videoer på TikTok under hashtagget "Avoiding Class", hvor de viser, hvordan de griller en pølse i fysiklokalet, sover under bordet i en engelsktime eller netop ubemærket forlader klasseværelset.

Gymnasieforskning har hørt om forskellige variationer af tendensen på flere gymnasier, hvor det er med til at undergrave fællesskaberne i klassen, at elevgrupper går mere op i at levere underholdning til et

delvist onlinefællesskab, end de går op i klassekammerater og undervisning.

På et af gymnasierne har en medarbejder fortalt om, hvordan noget er andledes i år. Det er blevet voldsommere, og undervejs er inventar på skolen for eksempel blevet smadret. Det er aldrig sket før.

"Det er jo ikke nyt, at elever gør noget andet, end det var meningen i undervisningen, men det foregår på en helt anden måde nu. Der er opstået en kritisk masse, så hvis man tager fat i nogle elever og stopper det i den ene ende af klasseværelset, så foregår det et andet sted. Tidligere kunne man råbe dem op, men det er svært nu, for de ser kun hinanden og prøver at overgå hinanden,"



fortæller medarbejderen, som ikke har lyst til at optræde med navn og arbejdsplads.

En af konsekvenserne er, at det er svært at variere undervisningen fra det rent fagfaglige, og noget så almindeligt som gruppearbejde er vanskeligt, fordi elevernes opførsel stikker helt af.

Medarbejderen tilføjer, at de nye negative oplevelser med eleverne ikke begrænser sig til klasseværelset.

Det handler også om at filme læreren og vise det frem til andre, når han eller hun reagerer på, hvad der foregår i klassen.

"Lærere bliver bragt i en situation, hvor de reagerer, og så bliver det filmet og delt med andre. Eleverne viser situationer, hvor de praler med, hvad de kan slippe afsted med," siger medarbejderen, som ikke ved, i hvilket omfang videoerne bliver delt. Men det sker, og kolleger fra andre skoler i området har set videoer med lærere fra gymnasier, som reagerer på elevernes opførsel.

"Det er jo ikke nyt, at elever gør noget andet, end det var meningen i undervisningen, men det foregår på en helt anden måde nu. Der er opnået en kritisk masse, så hvis man tager fat i nogle elever og stopper det i den ene ende af klasseværelset, så foregår det et andet sted."

Anonym gymnasielærer

Social gambling

Det er langt fra den eneste form for fællesskaber, der udfolder sig i skoletiden, tager udgangspunkt i onlineaktiviteter, og som kan være undergravende for undervisning og læring, fortæller Johanne Kirkeby, som er

ph.d.-stipendiat fra Københavns Universitet, og som gennem fire måneders etnografisk feltarbejde har undersøgt gymnasieelevers digitale fællesskaber i to gymnasieklasser. Hun er ikke stødt på fænomenet, som er beskrevet her i artiklen. Til gengæld var

“Når de opfører sig anderledes, end man forventer i et klassefællesskab, vil de af den øvrige klasse også blive mødt af forventninger om, at de altid vil opføre sig sådan.”

Johanne Kirkeby

fællesskaber omkring online-gambling ikke til at komme udenom. Det handlede om poker, sportsbetting og især om spil på online spillemaskiner som enarmede tyveknægte, hvilket hun også fortalte om i Gymnasieforskning nummer 33.

Særligt i en HF-klasse var det ikke ualmindeligt, at drengene var i gang med online casinospil, mens der blev undervist. Og når de vandt eller tabte, kom der små udbrud som 'yes' eller 'arhh' ud i klassen, mens de andre gamblerdrengene kvitterede med anerkendelse, grin eller håndtegn. Også her rækker fællesskaberne ud over den enkelte klasse. De kommunikerer med andre med samme interesse i andre klasser, og det foregår i bogstavelig forstand, mens de sidder lige midt i klassen, som man kunne forvente, ville være deres fællesskab.

Det gav nogle sammenstød mellem forskellige normer.

“En klasse er et rum med bestemte normer, ligesom andre fællesskaber har andre normer. Så når man skal have anerkendelse i det ene fællesskab, kan disse normer være modstridende med klasserummets normer. Så der kan altså opstå et fællesskab indeni eller på tværs af det større klassefællesskab. Når normerne er modstridende med klasserummets, vil der opstå normbrud, og det kan gå ud over klassen – både lærere og de andre elever,” siger Johanne Kirkeby.

Gamblerdrengene beskrev deres egen spillepraksis med ord som hygge, spænding, adrenalin og fest og farver. Men hvor de selv oplevede gamblingen som en fest med mange muligheder for at deltage, oplevede andre klassekammerater gamblingfællesskabet som en lukket fest.

“Gambling var det bærende og mest statusgivende fællesskab blandt drengene

i HF-klassen, og derfor optog det en masse plads – også for dem, der valgte ikke at deltage. En af drengene, som ikke deltog, beskrev det sådan, at alle de andre drenge havde et problem med spil, som de ikke kunne håndtere. Gambling fyldte simpelthen rigtig meget i den klasse, og lærerne adresserede det også i undervisningen, når det blev for åbenlyst, at drengene gamblede,” siger Johanne Kirkeby.

Normsæt er adgang til fællesskaber

Johanne Kirkeby er blevet forelagt, hvad gymnasielærere har oplevet med elever, der fokuserer mere på at filme end at lære. Hun ser flere fællestræk med den gambrende drengegruppe, men der er også forskelle.

“Begge grupper ekskluderer sig selv og bliver også ekskluderet fra klasserummet, fordi der er nogle normer, der krydser, og som ikke harmonerer. Når de opfører sig anderledes, end man forventer i et klassefællesskab, vil de af den øvrige klasse også blive mødt af forventninger om, at de altid vil opføre sig sådan” siger hun.

En forskel på gamblerne og den anden gruppe er, at gamblerne godt nok havde andre normer end de resterende elever, men de var ikke 'anti-klasserum', hvor de var en direkte modpart til klasserummet.

“Gamblerne prøver ikke at gøre noget, der går ud over andre, mens det med den anden gruppe tilsyneladende er helt intentionelt. Men for begge grupper handler det om fællesskaber, som udfolder sig i klassefællesskabet. Ved at have et bestemt normsæt og en bestemt adfærd kan man passe ind i et fællesskab,” siger hun og tilføjer:

“Uanset hvad, så positionerer man sig i fællesskaber i forhold til nogle andre uden for fællesskaberne. Man definerer sig i opposition til noget andet, og det har stor betydning for selvforståelsen.”

Deler i større fællesskaber

Endnu et element er, at hvis de poster noget af det online eller deler det med andre i grupper, så forholder de sig til større fællesskaber end det, der er i klassen. Det har betydning, at det er noget, der foregår i et større fællesskab, og at oppositionen er en del af en international trend.

“Når det bliver delt online, er det ikke kun et lille fællesskab indeni klassefællesskabet. Derimod orienterer man sig ud mod et større nationalt eller globalt fællesskab. Det betyder, at det ikke kun er det sociale, man får ud af det, men også bredere anerkendelse og måske endda berømmelse. Det er en anden slags motivation, man kan opleve, hvis det er tilfældet. Får man mange reaktioner, når man gør disse ting, så vil man have flere menesker, der opfordrer en til at finde på noget nyt at prøve af,” siger Johanne Kirkeby.

Hun understreger, at kulturen bliver medialisert – altså at mediekulturen og hverdagskulturen gensidigt influerer hinanden. Derfor giver det ifølge forskning ikke for alvor mening at tale om fænomener som noget, der enten foregår på nettet eller offline i det virkelige liv.

“Det kan ikke opdeles på den måde, for det blander sig ind i hinanden og er ikke længere separate ting. Trends er en del af klasserummet, ligesom klasserummet kan være en del af trends,” siger hun. ●

Johanne Kirkeby Ph.d.-stipendiat Johanne Kirkeby forsker i unges digitale praksisser og fællesskaber ved Institut for Engelsk, Germansk og Romansk på Københavns Universitet. Hun har gennem fire måneder udført etnografisk feltarbejde i to gymnasieklasser, og hendes studier af elevernes digitale fællesskaber – herunder gambling – danner baggrund for en artikelbaseret afhandling.